



SKRIPSI

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS
DENGAN KEGIATAN BERMAIN PLASTISIN
KELOMPOK B PAUD ISTIQOMAH
SUMBER BENING KECAMATAN SELUPU REJANG**

**Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Mendapatkan Gelar Sarjana
pendidikan Bidang Ilmu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)**

**OLEH:
PARTIYEM
NPM.AI/IIII53**

**PROGRAM SARJANA (S1)
KEPENDIDIKAN GURU DALAM JABATAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2014**

ABSTRAK

Permasalahan yang diungkap adalah bagaimana meningkatkan motorik halus melalui kegiatan bermain plastisin?

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motorik halus dengan kegiatan bermain plastisin kelompok B PAUD Istiqomah Sumber Bening Kecamatan Selupu Rejang.

Subyek penelitian ini adalah anak kelompok B PAUD Istiqomah sebanyak 20 anak. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi yang terdiri dari lembar observasi guru dan lembar observasi anak, dokumentasi, serta penugasan.

Data yang diperoleh saat pembelajaran berlangsung dianalisis dengan menggunakan rumus statistik yaitu, di mana hasil persentase di peroleh dari jumlah anak yang memperoleh nilai tertentu di bagi dengan jumlah seluruh anak dan dikalikan dengan angka seratus. Berdasarkan hasil penelitian di peroleh informasi bahwa pada siklus I yang memperoleh nilai B pada aspek kemampuan motorik halus memegang dan memanipulasi benda-benda sebesar 37,5% dan pada siklus II meningkat menjadi 72,5%. kemampuan dalam koordinasi mata dan tangan pada siklus I yang memperoleh nilai B sebesar 35% dan meningkat sebesar 77,5% pada siklus II. Hal ini membuktikan bahwa dengan kegiatan bermain plastisin dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Berdasarkan hasil penelitian yang telah di laksanakan maka direkomendasikan kepada guru hendaknya dapat memfasilitasi dan memotivasi anak sesuai dengan kebutuhan perkembangan motorik halus nya.

Kata kunci: bermain plastisin, kemampuan motorik halus

ABSTRACT

The problems revealed show how to improve fine motor skills through play activities plasticine? The purpose of this research is to improve fine motor activities to play with plasticine group B Istiqomah Early Childhood Sumber Bening Kecamatan Selupu Rejang. The study subjects were children in group B as many as 20 children Istiqomah Early Childhood. Data collection methods used were observation consisting of teacher observation sheets and sheets of child observation, documentation, and assignments. Data obtained during the learning takes place is analyzed by using the statistical formula that is, where the results obtained percentage of the number of children who acquire a certain value for the total number of children and multiplied by one hundred. Based on the results obtained in the first cycle of information that are getting B on aspects of fine motor skill to hold and manipulate objects of 37.5% and the second cycle increased to 72.5%. Ability in the coordination of eye and hand in the first cycle is getting B by 35% and increased by 77.5% in the second cycle. This proves that the plasticine play activities can enhance fine motor skills of children. Based on the research that has been carried out it is recommended to teachers should be able to facilitate and motivate children in accordance with the needs of the development of fine motor skills.

Keywords: play clay, fine motor skills

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dari Program Sarjana Kependidikan bagi guru dalam jabatan (program SKGJ) Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu, seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain, telah di tuliskan sumbernya secara jelas sesuai norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila di kemudian hari di temukan seluruh atau sebagian skripsi ini bukan hasil karya saya sendiri, atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sangsi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sangsi-sangsi lainnya sesuai peraturan undang-undang yang berlaku.

Curup, Juni 2014

PARTIYEM

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah syukur ku panjatkan ke hadirat-Nya, sebuah karya yang ku peroleh dari perjuangan dan pengorbanan, kupersembahkan untuk yang tercinta:

- 1. penuntun hidupku ALLAH SWT, dan teladan ku Rosululloh SAW.*
- 2. kedua orang tuaku tersayang yang telah memberikan do'a dan dukungan untuk segera menyelesaikan skripsi ini*
- 3. ibumertuaku tercinta yang telah banyak memberikan perhatiannya selama saya menyelesaikan skripsi ini.*
- 4. suamiku terkasih (Darmadi) yang telah rela berkorban lahir dan batin serta memberikan dukungan moril dan spiritual.*
- 5. buah hatiku tersayang (Faris dan Fadhil) yang telah rela diabaikan perhatiannya untuk berbagi dengan penyelesaian skripsi ini.*
- 6. saudara-saudaraku yang telah banyak memberikan semangat untuk meraih cita-cita.*
- 7. Umi d'wi, Umi wid, Dyah. PN dan teman-teman yang tak bisa kusebutkan namanya satupersatu yang telah memberi motivasi untuk selesainya skripsi ini.*
- 8. almamaterku Universitas Bengkulu*

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikumwarohmatullohiwabarokatuh.

Alhamdulillah,puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Yang berjudul “ Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus dengan kegiatan Bermain Plastisin kelompok B PAUD Istiqomah Sumber Bening Kecamatan Selupu Rejang”, serta sholawat teriring salam kepada Rosululloh Muhammad SAW, keluarga, sahabat dan pengikutnya yang senantiasa selalu istiqomah hingga akhir zaman.

Ucapan terimakasih kepada semua dukungan, bimbingan, serta motivasi dari semua pihak yang telah membantu baik moril maupun spiritual sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik, kepada:

1. Prof. Dr. Rambat Nur Sasongko, M.Pd sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Bengkulu yang telah memberi kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Dr. I Wayan Dharmayana, M.Psi sebagai ketua Program Sarjana Kependidikan bagi Guru dalam Jabatan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu sekaligus sebagai dosen pembimbing I yang telah memberi arahan, saran dan motivasi serta nasihat kepada penulis.
3. Drs. Delrefi. D, M.Pd selaku pembimbing II yang dengan sabar memberikan bimbingan dan arahan tanpa kenal lelah dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.
4. Prof. Dr. Wachidi, M.Pd selaku penguji I yang telah memberikan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Dra. Yulidesni, M.Ag selaku penguji II yang telah memberikan kritik dan saran dalam penyusunan skripsi ini.

6. Ibu Dra. Marsenani. selaku pengelola Program Sarjana Kependidikan bagi Guru dalam Jabatan Universitas Bengkulu di wilayah Kabupaten Rejang Lebong yang telah memberikan motivasi, arahan kepada penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya.
7. Bapak/Ibu Dosen Program Sarjana Kependidikan bagi Guru dalam Jabatan Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Bengkulu yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis.
8. Staf dan karyawan Program Sarjana Kependidikan bagi Guru dalam Jabatan Universitas Bengkulu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan baik dalam penulisan maupun bahasanya, untuk itu kritik dan saran serta bimbingan sangat penulis harapkan demi sempurnanya skripsi ini kedepannya.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca, khususnya bagi penulis, Amin. Terima kasih.

Wassalammu'alaikumwarohmatullohiwabarokatuh

Curup, Juni 2014
penulis

PARTIYEM

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	v
HALAMAN PERSETUJUAN PANITIA SKRIPSI.....	vi
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembahasan Masalah dan Fokus Penelitian	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Hasil Penelitian	8
BAB II. KAJIAN PUSTAKA.....	11
A. Kajian Teori	11
B. Acuan Teori Rancangan Alternatif	26

C. Kajian Penelitian yang Relevan	28
D. Kerangka Berpikir	28
E. Hipotesis.....	30
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	31
A. Jenis Penelitian	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian	33
C. Subjek / Partisipan Dalam Penelitian	33
D. Jenis tindakan	34
E. Teknik Pengumpulan Data	39
F. Instrumen.....	40
G. Teknik Analisis Data	43
H. Indikator Keberhasilan	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	45
A. Hasil Penelitian.....	45
B. Perbandingan Kemampuan Motorik Halus Siklus 1 dan SIKLUS II	67
C. Pembahasan.....	70
DAFTAR PUSTAKA.....	76
DAFTAR LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Tabel 3.1 Jadwal penelitian	32
2. Tabel 3.2Jadwal pelaksanaan penelitian	33
3. Tabel 3.3 Peran/partisipan dalam penelitian	34
4. Tabel 3.4 Lembar observasi anak	41
5. Tabel 3.5 lembar deskriptor kemampuan motorik halus	41
6. Tabel 3.6 Lembar observasi guru	42

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Gambar 1 Gambar kerangka berpikir.....	29
2. Gambar 2 Gambar Hipotesis tindakan.....	30
3. Gambar 3 Bagan siklus penelitian.....	39
4. Gambar 4 Grafik perbandingan siklus I dan siklus II aspek Kemampuan memegang dan memanipulasi benda.....	69
5. Gambar 5 Grafik perbandingan siklus i dan siklus II aspek Kemampuan dalam koordinasi mata dan tangan.....	70

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Lampiran 1 Jadwal pelaksanaan penelitian	78
2. Lampiran 2 Data anak	79
3. Lampiran 3 Surat keterangan melakukan penelitian.....	80
4. Lampiran 4 Surat pernyataan sebagai teman sejawat	81
5. Lampiran 5-8 Lembar observasi anak	82
6. Lampiran 9-12 Lembar observasi guru	86
7. Lampiran 13-16 Rencana kegiatan harian.....	90
8. Lampiran 17 Foto-foto kegiatan.....	100

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang harus di kembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif dinamis, antusias dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan, mereka seolah-olah tak pernah berhenti bereksplorasi dalam belajar. Anak bersikap egosentris, memiliki rasa ingin tahu secara alamiah, merupakan makhluk sosial, unik, kaya dengan fantasi, memiliki daya perhatian yang pendek, dan masa yang paling potensial untuk belajar (sujiono,2009:6)

Usia dini berada dalam masa keemasan di sepanjang rentang usia perkembangan manusia (sujiono, 2009:202) adalah usia yang efektif untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak,karena pada masa ini adalah masa *golden ages* yaitu masa peka anak untuk menerima rangsangan atau stimulasi dari lingkungan sekitaranak,baik yang berkaitan dengan aspek moral agama,sosial emosional,bahasa,kognitif,dan motorik.Potensi-potensi tersebut di stimulus dan dikembangkan agar anak dapat berkembang secara

optimal. Hurlock (1978 :156) mengemukakan 5 alasan bahwa masa kanak-kanak adalah waktu yang tepat dan ideal untuk menstimulasi motorik halus yaitu : 1) karena tubuh anak lebih lentur ketimbang anak remaja; 2) anak belum banyak memiliki keterampilan yang berbenturan dengan keterampilan yang baru; 3) secara keseluruhan anak lebih berani mencoba sesuatu yang baru; 4) anak bersedia mengulangi sesuatu tindakan hingga pada otot terlatih untuk melakukannya secara efektif; 5) anak memiliki tanggung jawab dan kewajiban yang lebih kecil, maka mereka lebih banyak mempelajari keterampilan.

Pada umumnya orang berpendapat bahwa masa kanak-kanak merupakan masa terpanjang dalam rentang kehidupan, saat di mana individu relatif tidak berdaya dan tergantung kepada orang lain.

Masa kanak-kanak dimulai setelah melewati masa bayi yang penuh dengan ketergantungan, yaitu kira-kira usia dua tahun sampai saat anak matang secara seksual, kira-kira tiga belas tahun untuk perempuan dan empat belas tahun untuk laki-laki (B. Hurloch, 1978:108). Pendapat yang tidak jauh berbeda juga mengatakan bahwa masa kanak-kanak atau usia dini adalah mereka yang berada pada usia 4-5 tahu, walaupun masih terikat dan memfokuskan diri kepada hubungan dengan orang tua atau keluarga, namun masa kanak-kanak ini ditandai dengan kemandirian, kemampuan kontrol diri (self-

control) dan hasrat untuk memperluas pergaulan dengan anak-anak yang sebaya. (Mulyadi. 2007:38).

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat dikatakan bahwa masa kanak-kanak usia dini mengalami masa perkembangan yang sangat cepat dalam rentang kehidupan. Masa perkembangan ini ditandai dengan kemandirian, kemampuan kontrol diri dan hasrat untuk memperluas pergaulan, maka dari itu usia ini merupakan masa yang sangat baik untuk mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Oleh karena itu, dibutuhkan tempat pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak agar tujuan pendidikan tercapai secara optimal.

Masa usia dini terdapat banyak sekali tugas-tugas perkembangan yang akan dilewati. Seperti kita ketahui pada masa kanak-kanak mereka mulai belajar untuk menjalin hubungan dengan teman sebayanya walaupun mereka juga masih bergantung dengan orang terdekatnya yaitu orang tua dan keluarganya, hal itu menunjukkan bahwa dalam masa tersebut mereka harus memenuhi tugas-tugas perkembangannya.

Dalam UU No 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan umur enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan

perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Adapun di dalam peraturan menteri nomor 58 tahun 2009 standar pendidikan anak usia dini di antaranya, yaitu standar tingkat pencapaian perkembangan. Maka dari itu dapat dikatakan standar tingkat pencapaian merupakan gambaran pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan pada dalam rentang usia tertentu, seperti perkembangan nilai, agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa dan sosial-emosional.(Petunjuk teknis kurikulum berdasarkan permen nomor 58 tahun 2009).

Upaya pengembangan anak usia dini dapat dilakukan dengan berbagai cara, di antaranya adalah dengan metode bermain untuk mengembangkan kemampuan motorik halusnya.

Kalau kita kaji bahwa yang dikatakan motorik halus adalah gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil(halus) serta memerlukan koordinasi yang cermat seperti menggunting mengikuti garis, menulis, meremas, menggenggam, menggambar, menyusun balok, memasukkan kelereng ke lubang, membuka dan menutup objek dengan mudah, menuangkan air ke dalam gelas tanpa berceceran, menggunakan kuas, crayon dan spidol, serta melipat.(Departemen Pendidikan Nasional, 2008:10)

Posisi anak usia dini di satu pihak berada pada masa rawan dan labil manakala anak kurang mendapatkan rangsangan positif dan menyeluruh. Pemberian rangsangan melalui pendidikan untuk anak usia dini perlu diberikan secara komprehensif, dalam makna anak tidak

hanya dicerdaskan otaknya, akan tetapi cerdas juga dalam aspek lain, karena fakta di lapangan masih banyak individu yang bermasalah di perkembangan motorik halusnya, seperti belum mampu memegang pensil dengan benar, belum mampu memegang gunting, dan memegang crayon. Hal ini yang sering menimbulkan masalah dan sering menjadikan anak tersebut mendapat hambatan saat menyelesaikan tugasnya.

Pada dasarnya semua orang bermain, dari bayi hingga remaja, bahkan sampai dewasa. Hanya saja dibandingkan remaja dan orang dewasa, anak-anak menghabiskan sebagian besar waktunya dengan bermain, karena bermain adalah kegiatan yang menyenangkan bagi anak, dan anak melakukannya setiap hari dengan senang hati. Dalam keadaan senang dan santai tanpa di sadari anak akan lebih mudah mempelajari banyak hal, sehingga dengan bermain anak akan tumbuh dan berkembang. (Pudjiati, 2011:7-9)

Beberapa pendapat yang menjelaskan tentang masa kanak-kanak yang dikenal dengan masa bermain, hal ini dikarenakan anak-anak menghabiskan sebagian besar waktunya dengan bermain, karena bermain merupakan hal yang menyenangkan bagi anak-anak. Dengan hal ini anak-anak terkadang tidak menyadari dengan bermain anak akan mempelajari banyak hal. Dalam melakukan kegiatannya anak-anak tentunya tidak terlepas dari penggunaan anggota tubuhnya, dan kemampuan setiap anak akan berbeda. metode yang bisa dilakukan oleh guru dalam membantu anak yang mengalami masalah tersebut, salah satunya adalah kegiatan bermain plastisin. Dalam kegiatan

tersebut individu atau anak melakukan kegiatan bermain dengan menggunakan media plastisin, karena selama ini untuk membantu menstimulasi motorik halus belum menggunakan media plastisin, plastisin pun mempunyai kelebihan yaitu dengan tekstur yang lembut maka akan memudahkan anak untuk meremas, mencubit serta membentuk berbagai bentuk yang di kehendaki sehingga akan dapat membantu menstimulasi kelenturan dan kekuatan otot-otot halus pada pergelangan tangan dan jari-jemari anak. Maka dari itu kegiatan tersebut dapat membantu individu melaksanakan tugas perkembangan motorik halus dengan baik, karena kegiatan tersebut melatih individu untuk mengkoordinasikan otot-otot halus yaitu jari-jemari dan pergelangan tangan, hal ini merupakan latihan agar kemampuan motorik halus anak pada jari-jemari dan pergelangan tangannya lentur, sehingga anak mempunyai kekuatan dalam memegang pensil, crayon, gunting dan lain-lain yang dapat membantu aktivitas anak dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian motorik halus individu dapat berkembang sesuai dengan harapan dan terhindar dari masalah. Namun pada paud istiqomah di kelompok B masih terdapat 9 anak atau 45% anak yang belum mampu memegang pensil dengan benar, memegang gunting dan menggunting mengikuti bentuk pola, serta memegang crayon. Dari uraian permasalahan tersebut maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul “ **Meningkatkan Kemampuan Motorik**

Halus Dengan kegiatan Bermain Plastisin di Kelompok B PAUD Istiqomah”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di kemukakan di atas, maka dapat diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Anak kurang mampu atau kesalahan melakukan gerak misal saat memegang pensil, Crayon dan gunting.
2. Kemampuan motorik halus anak belum terlatih secara optimal
3. Strategi yang kurang dalam membantu merangsang perkembangan motorik halus anak sehingga anak-anak sering bermasalah dalam menjalankan tugas perkembangan motorik halusnya.
4. Anak Kurangnya mandiri dalam kegiatan menulis, menggunting, mewarnai.
5. Kemampuan motorik halus anak belum terlatih secara optimal seperti menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat.

C. Pembatasan Masalah dan Fokus Penelitian

Permasalahan yang diuraikan dalam identifikasi masalah masih terlalu luas sehingga diperlukan pembatasan masalah agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam menerima dan pembahasan. Dalam penelitian ini masalah dibatasi pada kegiatan bermain plastisin di kelas B PAUD Istiqomah dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak yaitu seperti menggunakan jari-jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang menjadi fokus penelitian adalah apakah dengan kegiatan bermain plastisin dapat meningkatkan motorik halus anak di kelompok B PAUD istiqomah ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik halus dengan kegiatan bermain plastisin kelompok B PAUD Istiqomah Sumber bening pada tahun ajaran 2013-2014.

F. Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini sangat bermanfaat bagi peneliti yang selama ini bekerja di bidang pendidikan anak usia dini, yang selanjutnya hasil penelitian dapat dijadikan pedoman dalam pengembangan profesi dan meningkatkan kemampuan motorik halus anak dan menambah wawasan serta pengalaman dalam melakukan penelitian guna memperbaiki metode pembelajaran ke depannya.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi peserta didik

- a. Membantu kelenturan otot-otot halus anak didik
- b. Membantu mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak berkaitan dengan perkembangan motorik halus dalam berbagai bidang sehingga siap untuk mengikuti pendidikan pada jenjang SD dan dalam kehidupan anak sehari-hari
- c. Melatih kemandirian anak dalam kegiatan yang berhubungan dengan motorik halus anak

2. Bagi guru atau calon pendidik AUD

- a. Membantu dan mempermudah guru atau pendidik untuk dapat mengambil sikap atau metode mengajar dengan tepat.
- b. Memberikan gambaran kepada calon guru AUD tentang media pembelajaran yang tepat dalam upaya peningkatan motorik halus peserta didik.

3. Bagi sekolah

- a. Sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk bisa menerapkan metode bermain dengan media plastisin sehingga anak-anak lebih kreatif
- b. Dapat membantu sekolah dalam mengatasi masalah perkembangan motorik halus
- c. Sebagai evaluasi bagi sekolah untuk mengidentifikasi hambatan atau penyimpangan yang mungkin terjadi dalam proses pengembangan kemampuan motorik halus sehingga jika terjadi hambatan dapat dilakukan perbaikan sejak dini.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian kemampuan motorik halus

Kemampuan motorik halus adalah kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata - tangan, (bidanku.com di unduh 23 april 2014). Semakin muda usia anak semakin lama waktu yang di butuhkan untuk berkonsentrasi pada kegiatan yang berkaitan dengan kemampuan motorik halus, hampir setiap hari anak menggunakan keterampilan motorik halusnya misal mengancing baju, makan dengan menggunakan sendok, mengikat tali sepatu saat menggunakan sepatu, jika di sekolah anak mengerjakan hal-hal seperti menggunting, menulis, mewarnai, anak meronce manik-manik dan lain sebagainya.

Kemampuan motorik halus sangat penting dalam kehidupan anak. Namun dengan berkembangnya teknologi seperti sekarang banyak anak yang bermain dengan vidio games sehingga anak-anak jarang bermain menggunakan permainan yang menggunakan motorik halus, misal bermain pasir, bermain permainan tradisional misal bermain kelereng. Sehingga hal ini pun dapat menyebabkan kurang berkembangnya otot-otot halus pada tangan. Sehingga anak bisa

mengalami kesulitan dalam menggunakan alat tulis ketika anak masuk sekolah

Sumantri (2005:143) menyatakan motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi dengan tangan.

Hal yang sama di kemukakan dalam Depdiknas (2008:10) bahwa motorik halus adalah gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil (halus) serta memerlukan koordinasi yang cermat seperti menggunting mengikuti garis, menulis, meremas, menggenggam, menggambar, menyusun balok, memasukkan kelereng ke lubang, membuka dan menutup objek dengan mudah, menuangkan air ke dalam gelas tanpa berceceran, menggunakan kuas, crayon dan spidol, serta melipat.

Dengan demikian motorik halus adalah segala kegiatan yang menggunakan otot halus pada bagian tubuh tertentu serta membutuhkan koordinasi yang cermat. Perkembangan motorik adalah salah satu hal yang penting dalam perkembangan individu. Setiap anak dapat mencapai perkembangan motorik halus yang optimal asalkan mendapat stimulasi yang tepat, semakin banyak kesempatan, praktek dan bimbingan yang kontinyu.

Melyloelha (2013 diunduh 23 April 2014) Terdapat dua dimensi dalam perkembangan motorik halus yang di uraikan oleh Gesell(1971), yaitu:

1. Kemampuan memegang dan memanipulasi benda-benda.
2. Kemampuan dalam koordinasi mata dan tangan.

(Depdiknas 2008:7), menyatakan bahwa proses perkembangan motorik terdapat beberapa prinsip perkembangan motorik berdasarkan beberapa penelitian yang cukup lama, yaitu:

1. Perkembangan motorik bergantung pada kematangan otot dan saraf
2. Belajar keterampilan motorik tidak terjadi sebelum anak matang (otot dan sarafnya)
3. Perkembangan motorik mengikuti pola yang dapat diramalkan (dari kepala ke kaki dan dari sendi utama ke bagian terkecil)
4. Dimungkinkan mengikuti norma perkembangan motorik (berdasarkan umur rata-rata untuk menentukan norma bentuk kegiatan motorik lainnya)
5. Terjadi perbedaan individual dalam laju perkembangan motorik

(Endang.2007:7) mengemukakan ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak yang menyebabkan perbedaan individual antara anak yang satu dan yang lainnya diantaranya adalah :

1. Sifat dasar genetik (faktor bawaan).
2. Keaktifan janin dalam kandungan .
3. Kondisi prenatal yang menyenangkan khususnya kondisi ibu dan gizi makanan sang ibu.

4. Proses kelahiran, apabila ada kerusakan pada otak akan memperlambat perkembangan motoriknya.
5. Kondisi pasca lahir, berkaitan dengan kondisi lingkungan sekitar yang dapat menghambat/mempercepat laju perkembangan motoriknya.

Perkembangan motorik pada dasarnya merupakan kegiatan yang mengaktualisasikan seluruh potensi anak berupa sikap, tindak dan karya. Oleh karena itu keterampilan motorik sebagai bagian dari pendidikan terutama melalui pengalaman-pengalaman gerak terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh (Sumantri : 2005:123).

Secara khusus tujuan pengembangan motorik halus untuk anak usia prasekolah (4-6 tahun) adalah anak dapat menunjukkan kemampuan menggerakkan anggota tubuhnya terutama terjadinya koordinasi mata dan tangan sebagai persiapan untuk menulis.

Sujiono(2007 : 114) mengatakan bahwa gerakan motorik halus adalah apabila dilakukan hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan otot-otot kecil, seperti menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat. Oleh karena itu gerakan ini tidak membutuhkan tenaga layaknya seperti gerakan motorik kasar, namun gerakan ini sangat membutuhkan kecermatan otot halus.

Semakin baiknya gerakan motorik halus anak membuat anak semakin berkreasi seperti menggunting kertas, menjahit kertas, menganyam kertas, serta memegang alat tulis dan gambar. Namun

tidak semua anak memiliki kematangan untuk menguasai kemampuan motorik halus pada tahap yang sama, hal ini bisa disebabkan karena :

1. Faktor genetik.
2. Kekurangan gizi.
3. Pengasuhan dan latar budaya yang berbeda.
4. Cacat bawaan.

Fungsi meningkatkan motorik halus pada anak usia 4-6 tahun (Sumantri 2005:146) adalah :

1. Mampu mengembangkan kemampuan motorik halus yang berhubungan dengan keterampilan gerak kedua tangan.
2. Mampu menggerakkan anggota tubuh yang berhubungan dengan gerak jari-jemari seperti kesiapan menulis, menggambar, dan memanipulasi benda-benda.
3. Mampu mengkoordinasikan indra mata dan aktivitas tangan.
4. Mampu mengendalikan emosi dalam beraktivitas motorik halus

Pada usia 4-5 tahun anak sudah dapat menggambar “orang” berupa lingkaran untuk kepala, dua lingkaran yang kecil dan garis untuk mata dan mulut, dan empat garis untuk tangan dan kaki, Bealy,1998 (dalam Depdiknas 2008 :11). Pelaksanaan aktivitas motorik halus dapat dikembangkan oleh pendidik bersifat adaptif (sesuai dengan situasi, kondisi, kemampuannya) oleh karena itu pelaksanaan aktivitas motorik halus ini dapat diaplikasikan ke dalam berbagai bentuk yang bervariasi.

Dalam pengembangan motorik halus pendidik perlu memanfaatkan sumber daya manusia dan sumber daya alam di daerah masing-masing misalnya tanah liat, daun-daun kering, kulit buah-buahan, pasir, tepung terigu, dan lain-lain.

Perkembangan motorik halus anak usia dini usia 5-6 tahun menurut Sujiono (2007: 1.15) adalah sebagai berikut: 1) mengikat tali sepatu; 2) memasukkan surat dalam amplop; 3) mengoles selai di atas roti; 4) membentuk berbagai obyek dengan tanah liat; 5) mencuci dan mengeringkan muka tanpa membasahi baju; 6) memasukkan benang ke lubang jarum.

Agar kegiatan pelaksanaan motorik halus dapat berjalan sesuai yang di harapkan maka harus berpedoman dengan permen 58. Berikut ini adalah kegiatan belajar motorik halus di kelompok B menurut Sujiono (2007 : 12.8) :

Hasil belajar	Indikator
Dapat menggerakkan jari tangan untuk kelenturan otot dan koordinasi	<ul style="list-style-type: none"> - Mengurus diri sendiri dengan sedikit bantuan : makan, mandi, menyisir, mencuci, dan mengelap tangan, mengikat tali sepatu, dan lain-lain. - Membuat berbagai bentuk dengan menggunakan plastisin, playdought, tanah liat, pasir. - Meniru membuat garis tegak, datar, miring, lengkung, lingkaran. - Meniru melipat, kertas sederhana (1-8 lipatan) - Menjahit bervariasi (jelujur dan silang) 15 lubang dengan tali rafia, benang wol. - Mencocok bentuk - Menyusun menara dari kubus minimal 12 kubus - Membuat bujur sangkar dan lingkaran dengan rafi - Memegang pensil dengan benar (antara ibu jari dan 2 jari)

Keterampilan motorik halus tidak sepenuhnya berkembang hanya melalui kematangan saja, namun keterampilan motorik halus tersebut harus di stimulasi dan di praktekkan. Ada 8 kondisi penting untuk mempelajari keterampilan motorik halus menurut harlock (1978 : 157):

1. Kesiapan belajar: apabila pembelajaran tersebut di lakukan ketika anak sudah siap belajar maka hasilnya akan lebih baik jika di bandingkan dengan anak yang belum siap dalam belajar.

2. Kesempatan belajar: lingkungan dan orang tua hendaknya memberikan kesempatan belajar agar anak tidak mengalami keterlambatan perkembangan.
3. Kesempatan berpraktek: memberikan kesempatan berpraktek sesering mungkin untuk dapat menguasai keterampilan motoriknya sesuai yang di harapkan
4. Model yang bagus : agar perkembangan keterampilan anak baik maka harus adanya model yang baik, karena untuk dapat mempelajari dan mengembangkan kemampuan motorik anak adalah meniru sehingga membutuhkan model yang tepat.
5. Bimbingan: bimbingan di lakukan untuk memberikan arahan dalam pengembangan keterampilan anak, karena meniru tanpa bimbingan tak akan optimal, bimbingan pun penting diberikan agar anak mengenali kesalahan yang dilakukannya.
6. Motivasi: dorongan yang di stimulus dari luar agar keterampilan motorik halus dapat di tingkatkan atau dipertahankan.
7. Keterampilan sebaiknya di pelajari secara individu karena setiap jenis keterampilan mempunyai perbedaan tertentu, contoh: memegang sisir untuk menyisir rambut berbeda dengan memegang pensil untuk menulis.

8. Keterampilan sebaiknya di pelajari satu persatu: yaitu dalam kegiatan belajar keterampilan hendaknya tidak dilakukan secara bersamaan sehingga tidak menimbulkan kebingungan anak.

2. Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan cara ilmiah bagi seorang anak untuk mengungkapkan konflik yang ada dalam dirinya yang pada awalnya anak belum sadar bahwa dirinya sedang mengalami konflik.

Hurlok (dalam kamtini, 2005 : 47) Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang di timbulkan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Sedangkan bermain menurut Foster dan Pearden yang didefinisikan sebagai sesuatu kegiatan yang dilakukan oleh seorang anak secara sungguh-sungguh sesuai dengan keinginannya sendiri tanpa paksaan dari orang tua maupun lingkungan di mana dimaksudkan semata hanya untuk memperoleh kesenangan dan kepuasan. (Sujono Riyadi Sukarmin. 2009: 21).

Aktivitas bermain merupakan kegiatan yang spontan pada anak yang menghubungkannya dengan kegiatan orang dewasa dan lingkungan termasuk di dalamnya imajinasi, penampilan, anak dengan menggunakan seluruh perasaan, tangan atau seluruh badan, hal ini di kemukakan oleh carol.s & nita barbaour(dalam Yohana Rumanda dkk : 2011:15)

Menurut Mayesty (Sujiono. 2009:134) bagi seorang anak, bermain adalah kegiatan yang mereka lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan.

Menurut Docket dan Feer (Sujiono:2009:134)) bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain, anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.

Bermain merupakan aktivitas yang khas dari anak dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai hasil akhir.

Menurut Irawati (Sujiono:2009:135) bermain adalah kebutuhan semua anak terlebih bagi anak-anak yang berada direntang usia 3-6 tahun. Bermain adalah kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian dan mengembangkan imajinasi anak spontan dan tanpa beban.

Pernyataan ini sejalan dengan Catron dan Allen (Sujiono:2009:135) bahwa bermain dapat memberikan pengaruh secara langsung terhadap area perkembangan. Anak-anak dapat mengambil kesempatan untuk belajar tentang dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya. Selain itu, pembelajaran juga memberikan kebebasan pada anak untuk berimajinasi, bereksplorasi dan menciptakan bentuk sesuatu kreativitas. Anak-anak memiliki motivasi dari dalam dirinya

untuk bermain, memadukan sesuatu yang baru dengan apa yang telah diketahuinya.

Berdasarkan pengertian bermain menurut para ahli yang telah di kemukakan di atas maka bermain adalah kegiatan yang dilakukan oleh anak dan yang dapat disamakan dengan bekerja pada orang dewasa karena kegiatan bermain juga dilakukan untuk mencapai tujuan akhir.

(Sujiono.2009:149) mengatakan bahwa bermain dapat diklasifikasikan berdasarkan kemampuan anak, sebagai berikut:

a. Bermain eksploratoris.

Bermain eksplorasi mempengaruhi perkembangan anak melalui 4 cara yang berbeda yaitu; eksplorasi memberikan kesempatan pada setiap anak untuk menemukan hal baru.

b. Bermain Energetik.

Bermain yang melibatkan energi yang banyak, seperti; memanjat, melompat dan bermain bola.

c. Bermain keterampilan.

Dapat membantu anak untuk menjadi pembangun, dapat mengurangi keputusasaan, mengarah pada kebergunaan dan kemandirian, mengembangkan keterampilan baru untuk meningkatkan kepercayaan diri serta belajar melalui memegang langsung bahan.

d. Bermain Sosial.

Adanya interaksi antara dua orang atau lebih, di mana guru akan menemukan kesan partisipasi.

e. Bermain Imajinatif.

Dapat membantu anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan bahasa, membantu anak untuk memahami orang lain, mengembangkan kreativitasnya dan mengenali dirinya sendiri.

f. Bermain Teka-teki.

Dapat mengembangkan anak dalam berpikir, teka-teki mendorong rasa ingin tahu anak dan mengembangkan kemandirian pada anak.

Pada hakikatnya kegiatan bermain yang dilakukan anak biasanya bersifat spontan penuh imajinatif dan dilakukan dengan segenap perasaannya. Dalam bermain, anak membuat pilihan , memecahkan masalah, berkomunikasi dan bernegosiasi. Mereka menciptakan peristiwa khayalan, melatih keterampilan fisik, sosial dan kognitif.

Pudjiati, mengemukakan aspek- aspek perkembangan yang akan dirangsang dengan bermain, yaitu:

1. Aspek Fisik-Motorik.

Yang dimaksud aspek “fisik- Motorik adalah kemampuan gerak, baik gerakan kasar atau gerakan halus. Kegiatan bermain yang dapat merangsang gerakan kasar di antaranya adalah:

a. Gerakan-gerakan menendang atau menghisap jari jemari pada bayi.

- b. Berjalan pada satu garis lurus atau mengangkat satu kaki untuk keseimbangan.
- c. Menangkap atau menendang bola, dan lain-lain.

Beberapa kegiatan bermain yang dapat dilakukan untuk dapat mengontrol gerakan halus adalah:

- a. Menggenggam dan menggerak-gerakkan mainan pada bayi.
- b. Bermain dengan tanah liat, plastisin.
- c. Mengambil benda-benda berukuran kecil.

2. Aspek Sosial- Emosional.

Melalui bermain anak belajar mengenal jenis kelamin mereka, bagaimana membina hubungan dengan orang lain, menunggu giliran, dan mampu memahami orang lain. Kegiatan bermain yang dapat dilakukan untuk merangsang perkembangan sosial- emosional.

3. Aspek Bahasa.

Saat bermain anak akan mendengar dan berbicara,halini akan melatihnya untuk memahami orang lain dan menggunakan bahasa untuk mengungkapkan pikirannya.

Beberapa kegiatan bermain yang dapat dilakukan untuk mengembangkan aspek bahasa di antaranya adalah:

- a. Membacakan buku cerita.
- b. Menyanyikan lagu-lagu sederhana.
- c. Mengajak anak berbicara.
- d. Bermain tebak kata.

4. Aspek kecerdasan.

Melalui bermain anak belajar bagaimana menyelesaikan masalah, meningkatkan daya ingat, memusatkan perhatian pada suatu kegiatan,dan lain-lain. Kegiatan bermain yang dapat dilakukan di antaranya adalah:bermain jual beli.

Bermain merupakan kebutuhan anak, karena melalui bermain terdapat pengalaman yang penting dalam dunia anak, di antaranya : anak dapat mengenal aturan, bersosialisasi menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerja sama, mengalah, sportif, dan sikap-sikap positif lainnya, (Rahmawati dan kurniati, 2005: 47)

Anak usia 3-6 tahun telah memiliki kemampuan koordinasi motorik yang baik, koordinasi motorik halus antara mata dan tangan

dikembangkan melalui permainan seperti membentuk tanah liat/lilin/adonan, memalu, mencocok, menggambar, mewarnai, meronce dan menggunting, pengembangan keterampilan motorik halus akan berpengaruh pada kesiapan menulis, Sumantri (dalam DepDikNas,2005:121).

3 . Plastisin

a. Pengertian Plastisin

Plastisin adalah termasuk clay (dalam bahasa Indonesia adalah tanah liat) yang terbuat dari campuran tepung dan lem. Untuk membuat adonan plastisin bahan-bahan yang dibutuhkan di antaranya adalah:

1. Tepung terigu 70 gram
2. Tepung tapioka 70 gram
3. Tepung beras 70 gram
4. Lem kayu 180 gram

Cara membuat adonan plastisin adalah sebagai berikut :

1. Campurkan semua tepung
2. Campurkan tepung tersebut dengan lem
3. Uleni hingga merata hingga adonan kalis dan mudah dibentuk

(Mistriyanti Ajah ,15 Mei 2012).

Kegiatan bermain menggunakan media plastisin yaitu kegiatan bermain yang menggunakan adonan berupa campuran dari tepung dan lem, kegiatan ini dilakukan dengan membentuk berbagai bentuk dari plastisin atau adonan tepung dan lem sehingga menjadi berbagai bentuk yang di kehendaki, misalnya bentuk buah-buahan, bentuk fenomena alam, bentuk tata surya dan bentuk bermain plastisin adalah suatu kegiatan yang lainnya.

B. Acuan Teori Rancangan Alternatif.

Rancangan alternatif adalah penyusunan skenario tindakan dalam proses belajar mengajar. Pada pelaksanaan penelitian ini direncanakan menggunakan penelitian tindakan kelas. Ada beberapa rumusan definisi penelitian yang di kemukakan oleh para ahli (Mansur muslich,2009:8-9) adalah sebagai berikut:

1. Hopkin(1993): PTK adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif, yang dilakukan oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakannya dalam melaksanakan tugas dan memperdalam pemahaman terhadap kondisi dalam praktek pembelajaran.
2. Kemmis dan Mc. Taggart (1988): PTK adalah studi yang dilakukan untuk memperbaiki diri sendiri, pengalaman kerja yang dilaksanakan secara sistematis, terencana, dan dengan sikap mawas diri.

3. Rohcman Natawijaya (1977): PTK adalah pengkajian terhadap permasalahan praktis yang bersifat situasional dan kontekstual, yang ditujukan untuk menentukan tindakan yang tepat dalam rangka pemecahan masalah yang dihadapi.
4. Suyanto (1997): PTK adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan/atau meningkatkan praktek-praktek pembelajaran di kelas secara propesional.
5. Tim PGSM(1999): PTK adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan, serta memperbaiki kondisi di mana praktek pembelajaran tersebut dilakukan.

Berdasarkan pengertian PTK yang di kemukakan oleh para ahli diatas, bahwa tujuan PTK adalah untuk meningkatkan dan memperbaiki kualitas pembelajaran serta membantu guru dalam memecahkan masalah dalam proses belajar mengajar.

(Arikunto. 2010; 41) mengatakan bahwa penelitian tindakan kelas pada intinya bertujuan untuk memperbaiki berbagai persoalan nyata dan praktis dalam meningkatkan mutu pembelajaran di kelas yang dialami

langsung dalam interaksi antara guru dengan siswa yang sedang belajar secara lebih rinci.

C. Kajian Penelitian yang Relevan

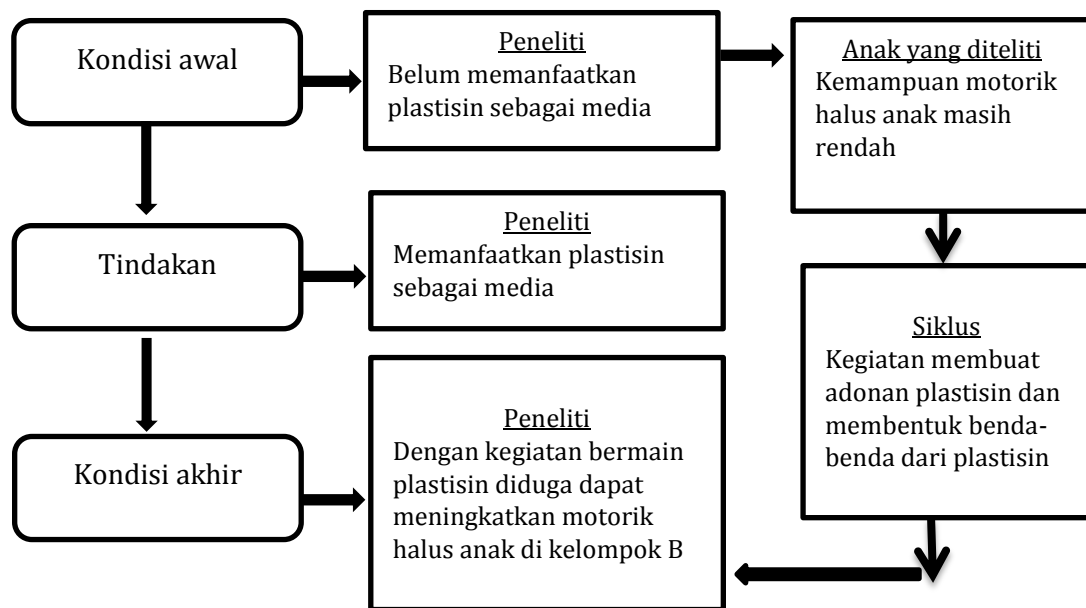
Temuan hasil penelitian terdahulu yang relevan dan dapat dijadikan bahan rujukan penelitian ini adalah : berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Dini Kurniati (2013) dengan judul “Meningkatkan Kemampuan kreativitas anak melalui permainan plastisin di kelompok B TK Harapan Bersama Kecamatan Kedurang”. Hasil penelitian bahwa penerapan metode tersebut untuk meningkatkan kreativitas anak sudah baik.

D. Kerangka Berpikir

Untuk memperjelas alur pikiran tentang kegiatan bermain plastisin sebagai usaha untuk meningkatkan kemampuan motorik halus kelompok B PAUD Istiqomah. Kemampuan motorik halus adalah kemampuan otot-otot kecil atau otot halus. Motorik halus dapat distimulasi dengan kegiatan dalam hal ini rangsangan dilakukan dengan kegiatan bermain plastisin, kegiatan ini dapat meningkatkan kreativitas, imajinasi, dan kesabaran.

Berdasarkan uraian tersebut dapat diduga apabila guru PAUD Istiqomah dapat melakukan pembelajaran dengan kegiatan bermain plastisin dengan pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema saat pembelajaran berlangsung, maka diduga kemampuan motorik halus anak

di kelompok B PAUD Istiqomah akan meningkat. Penelitian ini anak dilibatkan secara langsung dalam kegiatan bermain plastisin dengan tujuan untuk meningkatkan motorik halus. Selengkapnya dapat dilihat dalam bagan kerangka berpikir sebagai berikut

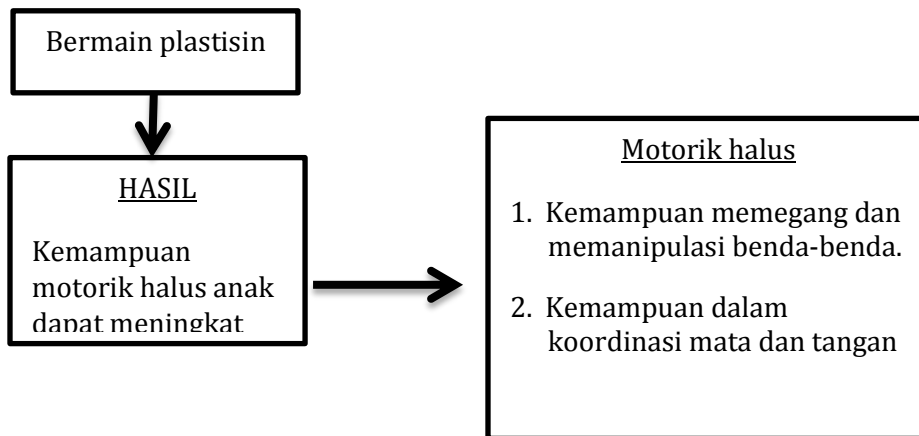


Gambar 2.1 gambar kerangka berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan teori yang telah di kemukakan di atas maka dapat diambil dugaan sementara dalam penelitian ini sebagai berikut:

“kemampuan motorik halus anak kelompok B PAUD Istiqomah dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain plastisin”



Gambar 2.2 Hipotesis tindakan

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu salah satu jenis penelitian yang dapat dilakukan oleh guru sebagai pengelola program pendidikan. Penelitian ini bersifat refleksi dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki atau meningkatkan praktek-praktek pembelajaran di kelas secara lebih profesional. Berkenaan dengan itu penelitian ini dirancang dalam kerangka penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini dengan kegiatan bermain plastisin. Untuk itu tindakan kelas dilakukan dalam dua siklus yang pada siklusnya meliputi empat tahap kegiatan yaitu:

1. Perencanaan
2. Tindakan
3. Observasi
4. Refleksi.

Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Waktu																			
		Maret					April					Mei					Juni				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	Persiapan		V																		
2	Pengumpul an data			V																	
3	Bimbingan Proposal				V																
4	Mengurus izin penelitian									V											
5	Pelaksanaa n kegiatan										V	V	V								
6	Bimbingan proposal					V															
7	Seminar proposal						V														
8	Perbaikan proposal							V													
9	Bimbingan proposal								V			V		V							
10	Ujian skripsi dan perbaikan															V	V	V			

Tabel 3.2 Jadwal Pelaksanaan Siklus Penelitian PAUD Istiqomah Sumber Bening

Kegiatan	Tema/Sub Tema	Hari/Tanggal	Waktu
Siklus I	Alam semesta / gejala alam	senin /28-4-2014 Kamis / 1-5-2014	07.30-10.15
Siklus 2	Alam semesta / tata surya	Senin / 5-5-2014 Kamis/ 8-5-2014	07.30-10.15

B. Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di PAUD Istiqomah kelas B. Waktu pelaksanaan pada semester genap, dari bulan April sampai dengan bulan Mei 2014 dilakukan dalam satu siklus dua kali pertemuan.

C. Subjek/Partisipan Dalam Penelitian

Subjek penelitian yaitu benda, hal atau orang tempat data untuk variabel yang dipermasalahkan. (Arikunto. 1998:121). Maka yang menjadi subjek penelitian yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Dengan Kegiatan Bermain Plastisin” ini adalah anak kelompok B PAUD Istiqomah yang berjumlah 20 orang, yang terdiri dari 13 anak laki-laki dan 7 anak perempuan.

Tabel 3.3 Peran/Partisipan Dalam Penelitian

No	Nama	Jabatan	Tugas
1	Partiyem	Pengelola	Pemberi Izin
2	Partiyem	Peneliti	Penyaji, pengumpul data dan penyusun laporan
3	Dwi Apriyani	Teman sejawat	Pengamat pengumpul data

D. Jenis Tindakan

1. Tahap Perencanaan

Dalam tahap perencanaan ini disusun mencakup semua langkah tindakan secara rinci. Mulai dari rencana kegiatan mingguan (RKM) selanjutnya dibuat rencana kegiatan harian (RKH) dan langsung tema yang diajarkan, menyediakan media atau alat peraga untuk pengajaran, menentukan rencana pelajaran yang mencakup metode atau teknik mengajar, mengalokasi waktu, serta teknik observasi dan evaluasi yaitu sebagai berikut :

a. Pembukaan (\pm 15 menit).

1) Baris di depan kelas.

2) Ikrar anak soleh, mengucapkan kalimat sahadat, do'a masuk rumah.

b. Kegiatan awal (\pm 45 menit).

1) Salam.

2) Do'a sebelum belajar.

- 3) Bernyanyi lagu “Bintang Kecil”.
 - 4) Hafalan surat al- lahabs (ayat 4).
 - 5) Mengenalkan tema dan sub tema(tema alam semesta dan sub tema terjadinya pelangi).
 - 6) Tanya jawab warna bendera dan bentuk bendera.
- c. Kegiatan inti(± 60 menit).
- 1) Guru memperkenalkan bahan-bahan untuk membuat plastisin.
 - 2) Guru menceritakan cara membuat adonan plastisin.
 - 3) Anak dibagi kelompok menjadi 5 kelompok.
 - 4) Setiap kelompok membuat adonan plastisin dengan warna yang berbeda yang telah ditentukan guru.
- d. Istirahat dan Makan(± 45 menit)
1. Bermain di luar kelas.
 2. Mencuci dan mengelap tangan sebelum dan sesudah makan
 3. Berdoa sebelum dan sesudah makan
 4. Hadis adab makan
 5. makan bersama
 6. Merapikan peralatan makan
- e. Kegiatan akhir (± 15 menit)
- 1) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan
 - 2) Pesan-pesan guru
 - 3) Do’a pulang, do’a keluar rumah
 - 4) Salam, pulang

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap ini merupakan implementasi (pelaksanaan) dari semua rencana yang dibuat. Kegiatan yang dilaksanakan di kelas adalah pelaksanaan dari teori pendidikan dan teknik mengajar yang sudah dipersiapkan sebelumnya dan hasilnya diharapkan dapat meningkatkan efektivitas. Pada kegiatan ini penulis menerapkan media plastisin dalam pembelajaran motorik halus. Dalam pelaksanaan pembelajaran di bagi 3 tahap yaitu :

a. Kegiatan awal

Pembukaan terlebih dahulu dilakukan kegiatan berbaris, guru menyapa anak, membaca syahadat dan ikrar anak soleh, baca do'a masuk rumah kemudian anak menyalami guru dan masuk ke kelas. Anak melakukan do'a belajar , baca surat-surat pendek, do'a sehari-hari, yang sudah dihafalkan bersama-sama. Pengenalan hari, tanggal kemudian bulan. Kemudian pengenalan tema tentang "Alam Semesta".

b. Kegiatan inti

Pada kegiatan inti peneliti dan teman sejawat menyiapkan ruangan, alat dan bahan yang akan di gunakan untuk membuat adonan plastisin. Pada kegiatan ini anak dibagi dalam 5 kelompok, setiap anak dalam kelompok diperintahkan untuk membuat adonan plastisin dengan warna merah, putih, hijau kuning, biru,cokelat hingga adonan

menjadi kalis serta warna tercampur sempurna dan mudah di bentuk. Setelah selesai membuat adonan maka adonan di letakkan di tengah kelompok dan anak membentuk dengan plastisin tentang fenomena alam yaitu gunung, awan, matahari, pelangi, dan pohon.

c. Istirahat

Anak-anak bermain bebas di halaman, guru mendampingi saat anak bermain di halaman sekolah. Kemudian bel berbunyi anak-anak mencuci tangan, masuk kelas dan mengambil bekal lalu duduk dan membaca hadis adab makan kemudian do'a sebelum makan, makan bersama dan kemudian berdo'a kembali setelah selesai makan, setelah selesai makan anak merapikan kembali peralatan makannya masing-masing.

d. Kegiatan Akhir/Penutup

Anak-anak duduk bersama kembali, guru mengajak anak berdiskusi tentang apa yang sudah dilakukan hari ini dan memberi informasi tentang kegiatan besok. Kemudian anak-anak menyanyikan lagu jalan menuju surga. Membaca do'a sebelum pulang dan mengucapkan salam penutup, anak-anak bersalaman dengan guru kemudian pulang.

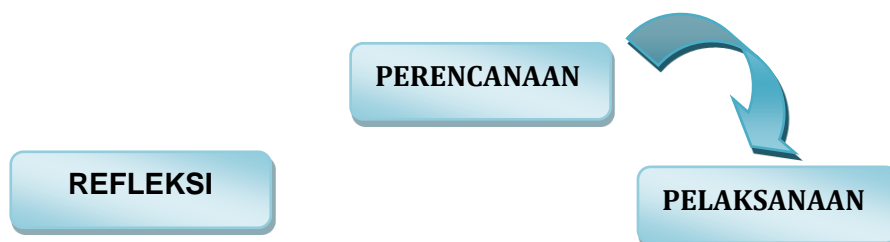
3 .Tahap Observasi.

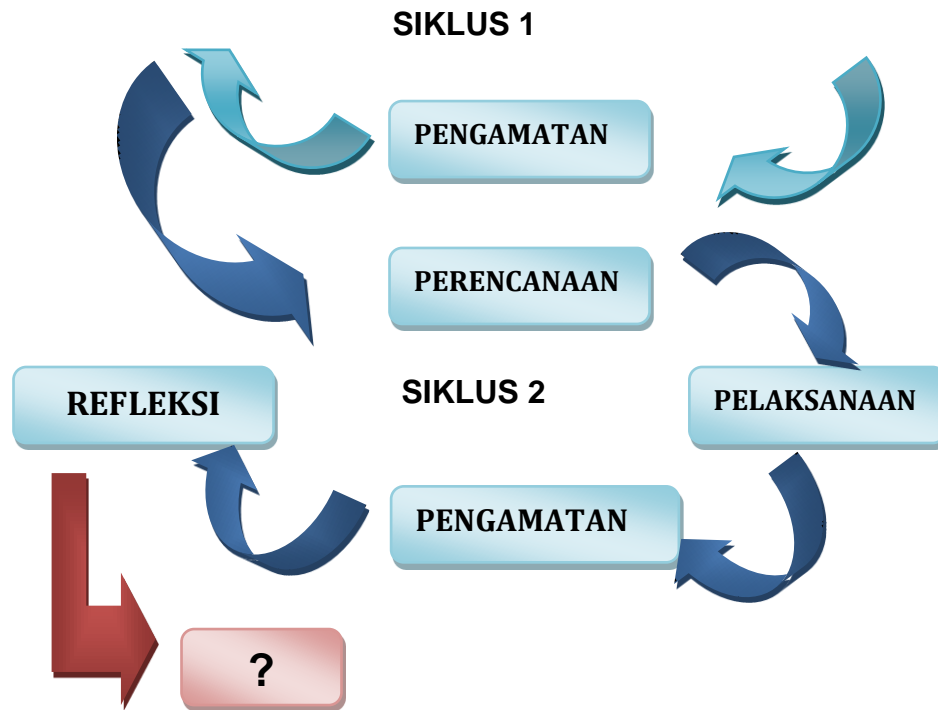
Kegiatan dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan kelas. Observasi dilakukan dalam rangka mengumpulkan data. Data yang dikumpulkan pada tahapan ini berisi tentang pelaksanaan tindakan dan rencana yang sudah dibuat. Data yang akan dikumpulkan melalui observasi dan mengambil tafsiran . Dalam pelaksanaan observasi dan evaluasi ini guru tidak harus bekerja sendiri tetapi guru dibantu oleh teman sejawat. Pada waktu meneliti penulis dan teman sejawat meneliti tentang kemampuan motorik halus anak dalam membuat adonan plastisin yaitu kekuatan jari-jemari, kelenturan jari-jemari, memiliki kesabaran dalam membuat adonan plastisin, mampu memahami proses membuat adonan plastisin, mampu membuat bentuk dari plastisin tanpa bantuan.

4. Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan kemudian dianalisis, dan hasil analisis digunakan sebagai bahan refleksi. Apakah diperlukan tindakan selanjutnya, jika hasil yang didapat belum mencapai tujuan, maka dilakukan siklus berikutnya.

Jika dirangkaikan dalam bentuk bagan dapat digambarkan sebagai berikut:





Gambar 1: Bagan Siklus Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto,2010;17).

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, dokumentasi, dan evaluasi dalam pengembangan pembelajaran yang diberikan:

1. Observasi (pengamatan)

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara pengamatan langsung serta ikut terlibat dalam pengamatan tersebut. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi tentang objek yang diteliti, pengamat mencatat apa yang terjadi selama proses kegiatan berlangsung. Peneliti melakukan pengamatan bersama teman

sejawat untuk memahami apa yang terjadi pada anak selama proses belajar mengajar.

2. Dokumentasi yaitu hasil karya anak yang dilakukan saat anak melakukan kegiatan berupa foto-foto hasil kegiatan.

3 Penugasan.

Penugasan merupakan cara penilaian untuk anak baik secara perorangan maupun kelompok. Misalnya: membuat adonan plastisin membuat bentuk dari plastisin.

F. Instrumen.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi sehingga instrumen yang digunakan adalah:

- a. lembar observasi anak yaitu lembar observasi yang digunakan untuk memantau kecerdasan motorik halus .
- b. lembar observasi guru memantau proses pembelajaran yang dilakukan guru untuk memperbaiki proses pembelajaran berikutnya.

Tabel 3.3 Aspek Penilaian Kemampuan Motorik Halus dengan Bermain Plastisin

No	Aspek yang dinilai	Penilaian		
		3	2	1
1	Kemampuan memegang dan memanipulasi benda			
2	Koordinasi mata dan tangan			

Ket: Skor 1 = tidak mampu

Skor 2 = mampu dengan bantuan

Skor 3 = mampu

Tabel 3.4 Deskriptor Penilaian Kemampuan Motorik Halus

	1	2	3
Jari – jemari	Jari – jemari anak belum lentur (kaku)	Jari – jemari anak kuat dengan bantuan	Jari-jemari anak lentur dan kuat
Koordinasi mata dan tangan	Anak belum dapat membuat bentuk dari objek yang di lihat	Anak dapat membuat bentuk dari objek yang di lihat dengan bantuan	Anak sudah mampu membuat bentuk objek yang di kelihat

Keterangan penilaian:

B (3) = Baik

C (2) = Cukup

K (1) = Kurang

Contoh lembar observasi guru.

Tabel 3.6 Lembar Observasi Guru

No	Aspek yang dinilai	Nilai			Kriteria
		3	2	1	
1	Merumuskan dan menentukan indikator pembelajaran (RKH)				
2	Kemampuan membuka pelajaran dan menarik perhatian anak				
3	Menentukan alat dan bahan yang sesuai dengan kegiatan				
4	Pengelolaan kelas				
5	Pengembangan materi pembelajaran				
6	Keterampilan membuka pelajaran				
7	Keterampilan menjelaskan materi				
8	Keterampilan menutup pelajaran				
9	Mengadakan evaluasi				
10	Membimbing anak yang mengalami kesulitan				

Keterangan : Nilai 3 Jika semua deskriptor tampak

Nilai 2 Jika hampir semua deskriptor tampak

Nilai 1 Jika hanya beberapa deskriptor tampak

Kriteria penilaian:

	Skor	%
Baik	: 25 - 31,2	80 - 100
Cukup	: 17,8 – 24,5	51 - 79
Kurang	: 10 – 16,7	3 - 50

G. Teknik Analisis Data

Proses analisis data dimulai dengan menelaah data tentang kemampuan motorik halus. Data adalah catatan penilaian berupa fakta, maupun angka-angka (Arikunto, 2010:19). Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh saat proses pembelajaran berlangsung. Data yang diperoleh nantinya dianalisis dengan menggunakan rumus statistik sederhana, yaitu dengan rumus:

$$P = F / N \times 100$$

Di mana : P = Persentase

F = Jumlah anak yang memperoleh nilai tertentu

N = Jumlah seluruh anak

H. Indikator keberhasilan

Hasil intervensi tindakan yang diharapkan dalam penelitian tindakan kelas (PTK) tentang meningkatkan motorik halus anak melalui kegiatan bermain plastisin ini adalah 75% anak di kelompok B sudah mampu untuk:

1. mampu memegang dan memanipulasi benda-benda yaitu tangan anak kuat dan lentur
2. mampu dalam koordinasi tangan dan mata yaitu anak dapat menggunakan jari-jemarinya sesuai contoh yang ada